

Destaque

O COMPUTADOR NeXT DO FUTURO — OS PORMENORES

QUANDO Steve Jobs, em Setembro último, apresentou o NeXT como «o melhor computador de todos os tempos», muitos dos grandes oficiais do mesmo ofício declararam que se sentiam decepcionados, pois se tratava de uma máquina que, no fundo, não continha qualquer novidade. As primeiras análises técnicas, feitas pelos especialistas que tiveram a possibilidade de estudar a fundo o NeXT, estão agora a ser publicadas e contrastam em absoluto com essas opiniões da primeira hora, ao ponto de se poder perguntar se nelas o despeito não teve larga influência ou se os grandes nomes da informática, nomeadamente ao nível do *software*, perderam o contacto com o desenvolvimento tecnológico e, portanto, não estão em condições de o avaliar.

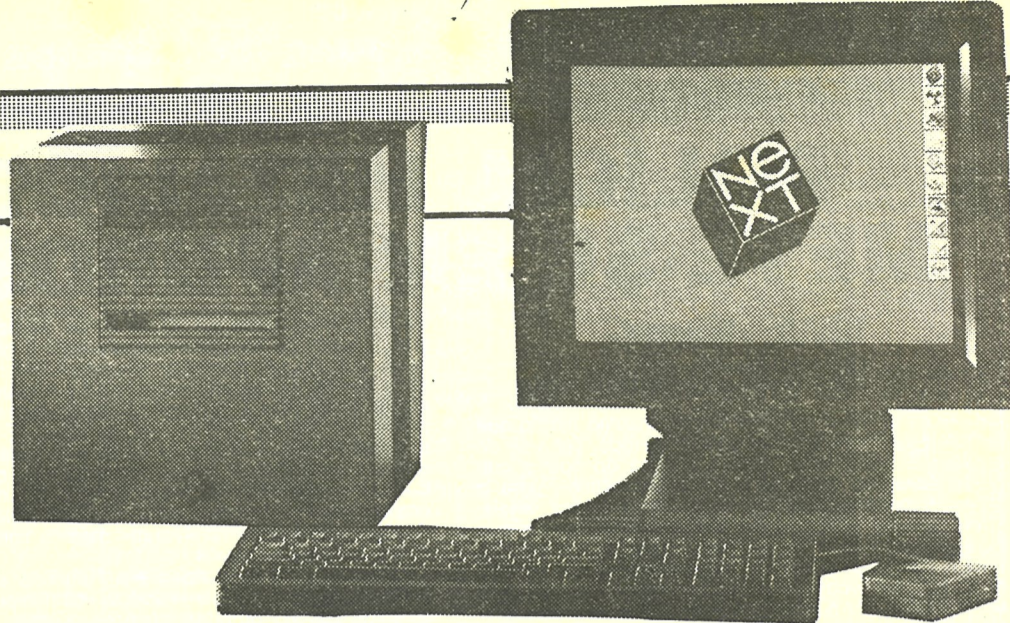
Segundo Steve Jobs, «o objectivo do NeXT é o de colaborar com o ensino superior no desenvolvimento de soluções informáticas inovadoras, pessoais e acessíveis, durante os próximos dez anos». É sob esse prisma que importa analisar a nova máquina. A verdade é que as soluções tecnológicas actualmente dominantes estão a aproximar-se do limite prático das suas possibilidades de desenvolvimento — nem os PC, mesmo os 386, nem os Mac, parecem capazes de progressos revolucionários.

Como oportunamente noticiámos, o NeXT foi concebido com a colaboração dos conselhos consultivos das mais destacadas universidades americanas, mas a um nível muito mais alto do que se supunha. Não houve apenas conselhos, mas também cooperação. Por exemplo: o sistema operativo Mach, usado pelo NeXT, compatível com o Unix 4.3 BSD, foi desenvolvido pela Universidade da Califórnia, em Berkeley.

Um «design» tão simples quanto funcional

O aspecto do NeXT contribuiu, por outro lado, em não pequena parte, para que muitas das pessoas que assistiram ao seu lançamento não se apercebessem do que havia de inovador em tudo aquilo — em vez de máquinas dignas de um filme de ficção científica surgiu-lhes um cubo de magnésio negro-mate de 30 cm de aresta com uma fenda e sem quaisquer botões; um monitor de forma igualmente geométrica, sem o clássico suporte de rótula; uma impressora laser, também negra e geométrica, um teclado idem, e até um rato idem. Nada de espectacular — e houve quem pagasse 1000 dólares, e até mais, pelos convites do que julgavam ir ser um espectáculo...

Só depois de uma observação experiente (e atenta) se podia dar conta de que se estava perante um magnífico exercício de *design* — uma combinação perfeita entre a funcionalidade e a pureza de linhas. Por exemplo: o monitor está ligado



NeXT — Um computador para o III milénio

sador 68882 a 25 Mhz. (O novo Macintosh II X, com os mesmos processador e co-processador, não vai além dos 16 Mhz). A potência de cálculo é de 10 Mips (milhões de instruções por segundo), algo que ainda há pouco era apanágio dos grandes sistemas. A RAM tem uma capacidade de 8 Mb, e graças à arquitectura usada, baseada no ICP (Integrated Channel Processor) o débito do sistema é da ordem dos 32 Mb/s — comparável ao de 50 Mb/s no «mainframes».

O ICP liberta o processador 68030 das tarefas de transferência da memória, assegurando-a por doze canais Direct Memory Access (DMA), sendo dois para ligação à rede Ethernet, dois para vídeo, um para as duas saídas série, dois para o som, um para o conector SCSI, um para a impressora laser e um para o processador de sinais Motorola 56001 que pode actuar tanto com o som (funcionando como um igualizador e gerador de efeitos em tempo real como sobre a imagem). Os dois integrados do tipo VLSI usados no ICP contêm cada um *deles* mais circuitos lógicos que todo o Macintosh III!

O disco óptico regravável

A outra característica revolucionária é o disco

va, não foi produzido com o auxílio da Sony, mas sim com o da Cannon. A gestão do sistema é assegurada por um processador especial — o OSP (Optical Storage Processor). Os discos, de 5 polegadas, têm um aspecto semelhante aos vulgares de 3,5. Giram a 3000 r.p.m., muito mais depressa do que os discos ópticos normais e quase à mesma dos discos rígidos, e têm um tempo de acesso da ordem dos destes, mas ainda longe do dos rápidos. No entanto, há que ter em conta que a sua capacidade é de 256 Mb e que, com uma RAM de tão grande capacidade, uma boa parte dela poderá ser usada como disco de memória. Embora haja uma ROM para o código de arranque do Unix, o arranque faz-se a partir da própria unidade de disco — insere-se nela um disco óptico e prime-se uma tecla: não há qualquer interruptor no cubo, pelo que este pode ser instalado em qualquer lugar da mesa de trabalho.

Um segundo disco óptico, ou um disco rígido de 330 ou 660 Mb, podem ser ligados através da interface SCSI (Small Computer System Interface), que tem um débito de 4 Mb/s — o dobro do vulgar.

O custo do NeXT, de 6500 dólares, é considerado como simplesmente incrível — corresponde a



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

POLÍCIA METÁLICO METE-SE EM APUROS

TÍTULO: «Robocop»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS do filme (ou ao mesmo tempo que este) eis que o jogo aparece. Trata-se de *Robocop*, aquela história do polícia que teve um acidente e foi «aproveitado» para a experiência de um robô com instintos legais. Quase parece a história do Justiciero, só que aqui o carro foi substituído por uma armadura com capacidades interessantes.

Robocop é, pois, lançado nas ruas para combater o crime. O que no jogo significa carregar em memória todos aqueles «bits» e «bytes». Três «loads» para o 48K uma só vez no 128K.

Logo a abrir e uma vez que o «menu» seja ultrapassado, Robocop tem de haver-se com uma secção de progressão horizontal pejada de atiradores especiais que o tentam utilizar como alvo móvel. Pelo caminho, há que despachar uma série de gente que não anda a aprender «kung-fu» por correspondência mais uma colecção incontável de tarados armados com correntes e outros doidos do género. Quase parece *Street Fighter* com acção reforçada...

Estranho comportamento o de um polícia como Robocop é a sua forma de reabastecer-se de energia. Ele come (depois de recolher) comida para bebé. Pelo menos os frascos que recolhe são parecidos com os que encontramos à venda nas farmácias.

De qualquer modo, a verdade é que a energia extra vai ser necessária para que o nosso polícia dê cabo de todos os ladrões. É que, com quatro vidas iniciais, Robocop não pode mesmo ir muito longe. Claro que, quando ele perde uma vida a perde mesmo. Mas se conseguir manter o nível de energia num estado satisfatório (sempre lá em cima) não vai ter problemas.

O arsenal bélico inicial consta de uma pisto-

la. Só que Robocop vai ter de contar as balas com cuidado se não quer acabar o jogo a estalo. É que os carregadores não abundam nos seus bolsos. Há alguns espalhados pelo cenário da acção mas é necessário chegar-lhes primeiro. Só depois podem ser utilizados. E só quando o polícia metálico começar a procurar é que vai encontrar as três armas especiais que lhe vão permitir liquidar mais inimigos em menos tempo. Por ora, elas estão somente indicadas na zona inferior do «écran» mas os contadores estão a zeros.

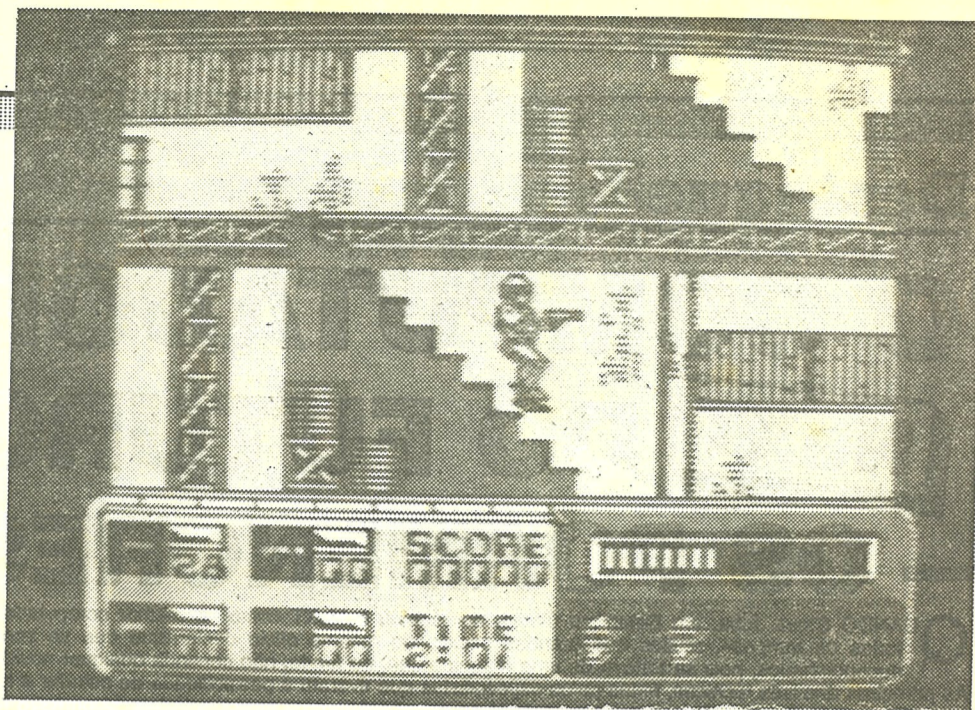
Mais do que aborrecido em Robocop é o facto de sempre que ele «morre», voltar a princípio da secção onde se encontra. Quase dá ganas de largar o jogo logo às primeiras tentativas. Quem não seguir este impulso vai, apostando-se, ter pela frente algumas horas de divertimento.

Ido a secção inicial Robocop volta à patrulha normal. E então que é chamado de urgência para lidar com um criminoso que, apanhado em flagrante delito, tomou uma mulher como refém. Aqui, o jogo transforma-se num tiro ao alvo, com o jogador a ver o ladrão à sua frente, escondido atrás da mulher. Há que atingi-lo sem ferir a mulher. E antes que o tempo se esgote. Ou é o adeus a uma vida.

Resolvida esta questão, Robocop volta à patrulha, mas como um jogo tão monótono como uma patrulha policial não ia interessar, foi decidido que Robocop teria problemas com motociclistas.

E durante este momento da acção que Robocop encontra Eddie, um dos assassinos do polícia que ele já foi em tempos. Robocop não tem os pensamentos muito claros sobre esta frase anterior da sua vida mas volta à esquadra da polícia e é aí, espreitando os ficheiros, que se lembra de tudo. É tem uma pista que o irá levar até à Fábrica de Drogas.

Mas, para chegar ao momento da identificação de Eddie, é necessário carregar a segunda parte do jogo. E aí não há tiros para dar mas



sim uma foto (lado esquerdo) que é preciso reconstruir do lado direito para descobrir quem é Eddie. Trabalho simples não fora o facto de o tempo contar...

Quem passar esta fase vai mesmo partir para a Fábrica de Drogas onde descobrirá que o chefe do bando que o matou quando humano, Clarence Botticker, trabalha para uma grande empresa da região. Por acaso, a mesma que idealizou o primeiro robô-polícia, o ED 209, projecto abandonado porque o protótipo experimentado começou logo por matar quem o rodeava sem perguntar se era amigo ou inimigo.

Apostado em clarificar tudo, Robocop dirige-se à torre onde estão instalados os escritórios da OCP (a tal grande empresa) onde é atacado por ED 209 (que, a final, não fora desmontado). É tempo de correr...

Quem escapar ao abraço de ED 209 (embala-me nos teus fortes e metálicos braços... Aahhhh!) vai poder espreitar no ferro-velho onde o tal polícia, transformado em robô, foi por sua vez transformado em herói morto. E ali é tempo de defrontar Clarence, o tal chefe.

Nada que um robô bem oleado não consiga resolver.

Depois, é tempo de ir salvar o presidente de tal dita companhia da região, pobre coitado, que não sabia de nada e foi raptado pelo gerente quando este soube que Robocop lhe andava a tramir o negócio. E pronto, logo que Robocop der cabo deste último assunto é tempo de arrumar o jogo na prateleira. Com um último conselho: de vez em quando deem um pouco de azeite (do bom) na tampa da cassette. Para o caso de quererem voltar a jogar Robocop...

Não é impunemente que se gasta tanto espaço com Robocop. O jogo vale bem o tempo despendido. Apesar da pouca cor e da dificuldade inicial para controlarmos o boneco, tudo se compõe, logo após as primeiras tentativas. E depois, há um pouco de tudo para todos os gostos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório

HELICÓPTERO DE COMBATE DEFRONTA DITADOR

TÍTULO: «Thunder Blade»
MÁQUINA: Spectrum

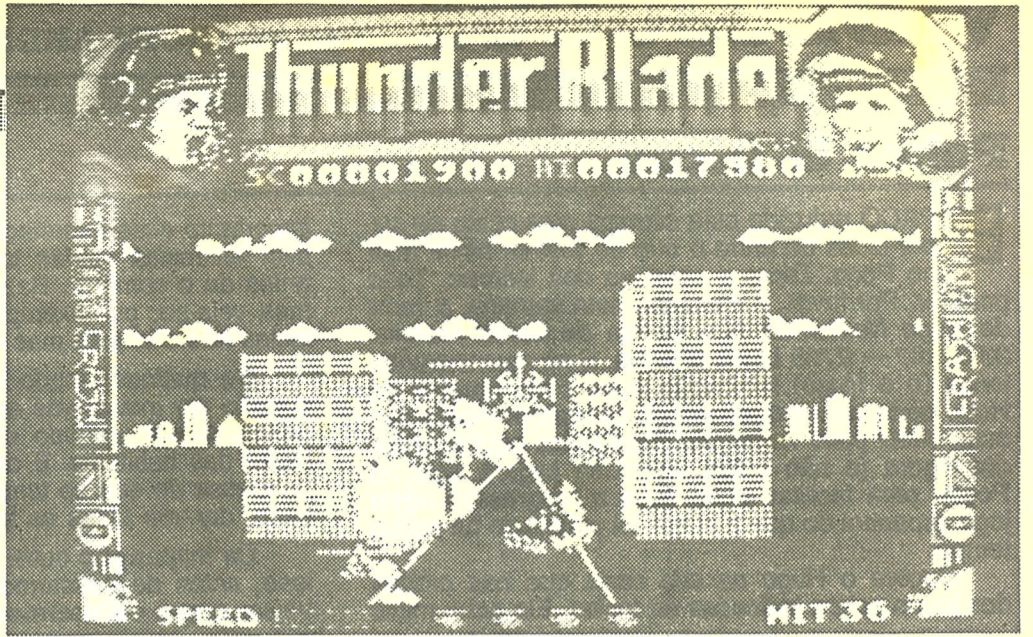
SUCESSO nas arcadas, *Thunder Blade* chegou finalmente ao Spectrum. Impossível, houve quem gritasse aí atrás? Ah, é o mesmo que gritou no caso de *Virus*, *Out-Run* e *quejandos?* Então ponha as orelhas de burro e vá para o canto da sala.

Os outros, os que acreditam, é favor apresentarem-se na sala de pilotos para um «briefing» de voo. É que em *Thunder Blade* só mesmo os «top-gun» vão voar.

Nome de código, *Gunship Gladiator*. Por missão defender a democracia numa nação subita-

mente tomada de assalto por um ditador que detém a maioria rebelde. E a bordo de um helicóptero igualzinho ao do simulador *Gunship* o jogador (por isso chamado de *G. Gladiator*) vai iniciar uma luta sem tréguas contra o mal.

Equipado com mísseis ar-terra e uma metralhadora, o «Lâmina de Trovão» é uma arma perigosa nas mãos de quem o saiba pilotar. Por isso só um «top-gun» pode pôr as mãos no painel de controlo deste «héli». Até porque só um superpiloto consegue levar o *Thunder Blade* por entre as muralhas de metralha do inimigo. Quatro níveis de voo em ziguezague...



Em cada nível (excepto o último), há três secções: duas vistas de cima e outra em que o jogador vê o «héli» à sua frente. Ao todo são 12 secções que entram no Spectrum em diversos LOAD, como começa a ser hábito.

Tudo começa no nível 1 com o *Thunder Blade* a tentar atravessar uma cidade cheia de tanques, helicópteros e aviões inimigos. Finda a cidade é tempo de enviar para o fundo do mar um navio que tem mais canhões do que um passador tem furos.

No nível seguinte (só para quem passar) há que voar dentro de uma caverna pejada de inimigos. Depois é a seiva e os cursos de água, sempre escondendo surpresas. E há mais mas não se conta...

Com o selo da US Gold esta conversão merece palmas. E, por certo, uma das melhores de sempre, mantendo (apesar do tom monocromático) a força do original. Uma bela resolução dos cenários horizontais, com o «héli», realmente, voando entre prédios cheios e não linhas. Uma pequena redução na velocidade de conjunto quando muita coisa aparece no «écran», mas não se pode ter tudo e, de qualquer modo, a velocidade regular do Spectrum resolve tudo isso.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
(pela realização técnica)
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório

ÚLTIMO NINJA VINGA FAMÍLIA

TÍTULO: «Last Ninja 2»
MÁQUINA: Spectrum

AINDA *Last Ninja 1* não apareceu no mercado mas já o *Last Ninja 2* anda por aí. Talvez por uma razão que assusta em *LN2*: o controlo do boneco. Se em *LN1* era mais complicado, então é natural que o jogo ainda não tenha saído...

Deixemo-nos de paródias. *Last Ninja 1* não saiu porque era mesmo mau. E quando a casa editora o descobriu parou a obra. E aplicou-se em *Last Ninja 2* que é, até ao momento, uma das obras-primas do género. Um jogo que vem trazer novo alento aos jogos das artes marciais. Bom, mesmo muito bom, é a classificação a apor neste jogo.

Armakuni é um *ninja* que, por razões que demorariam muito a explicar, foi «transplantado» do século XII japonês para o tempo presente de Nova Iorque. E, apesar da mudança do cenário, continua uma luta sem quartel contra o seu arquí-inimigo, o «shogun» Kunitoki, rei dos mauzões no passado e, parece, desejando ter o mesmo lugar nos dias de hoje.

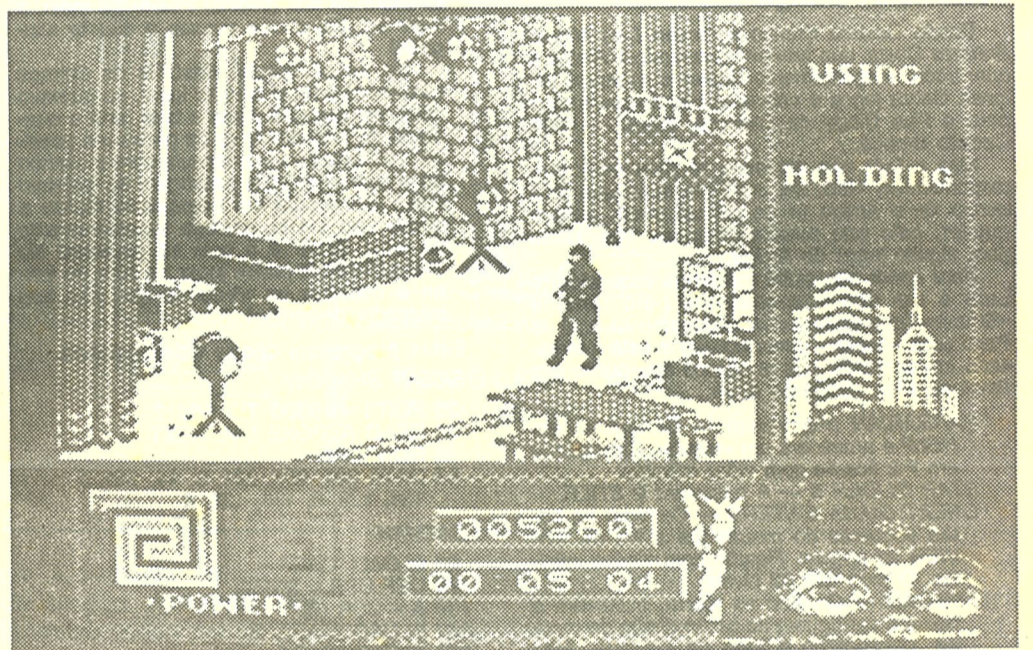
Assim, Armakuni está em Nova Iorque, algo admirado com aquelas torres altas que parecem

espelhos gigantes. E como qualquer aventura nova-iorquina começa em Central Park é ali que Armakuni aparece. Num local cheio de instrumentos de música. Daí há que procurar a saída (grande confusão, devido à forma de controlar o herói) para que a aventura comece.

Uma vez em movimento, Armakuni descobre que Central Park é um local cheio de gente aliada a Kunitoki. Mesmo os polícias, que tudo fazem para lançar o nosso herói para um adormecimento que significa perder uma vida.

Para começar Armakuni está armado dos punhos, com que assenta valentes murros nos inimigos. E mesmo um bom jogo de pés ajuda muito um *ninja* a sobreviver em Nova Iorque. Mas Central Park é um local onde tudo pode ser descoberto. E Armakuni cedo começa a recolher estrelas da profissão — *shuriken* —, matracas e espadas. E alguma comida...

Depois é tempo de combate. Com o controlo habitual neste tipo de jogos, permitindo diversos movimentos. E se Armakuni estiver armado as coisas mudam de aspecto.



Mas em *Last Ninja 2* há mais para fazer do que virar esquinas e desatar ao estalo, Armakuni tem que resolver problemas para passar de uma a outra zona. E só assim consegue esgotar os seis LOAD que há para jogar.

Terrível em *Last Ninja 2* é mesmo a forma de controlar o boneco. Irritante é um termo que fica bem aqui. Por isso mesmo, apesar da perfeição dos gráficos e do movimento (não esperem cor

em profusão) *LN2* é um jogo que só deve ser jogado por quem tenha paciência para aprender a controlar este último *ninja*.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 10 (devido à forma de controlo)
CONSELHO: Obrigatório (de qualquer modo)

AGENTE SECRETO NA CRISTA DAS ONDAS

TÍTULO: «Live and Let Die»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS dos relativos insucessos dos anteriores jogos com o agente 007 por tema, eis que a Domark/Elite unem esforços no lançamento de *Live and Let Die*, outro título da filmografia do homem com ordem para matar. E, do mal o menos, este parece ser o mais atractivo de todos os jogos. Embora... bem o melhor é começarmos do princípio.

No filme que dá origem ao jogo e que foi realizado em 1973, James Bond tem que derrotar o terrível doutor Kanaga, um malfetor que se refugiou numa ilha das Caraíbas de onde envia grandes quantidades de droga para os Estados Unidos. A intenção de Kanaga é óbvia: transformar milhares de pessoas em drogados para depois controlar o mundo. Estranha ideia esta, dado que, como referiu uma revista inglesa, não deverá ser muito interessante controlar um mundo cheio de drogados.

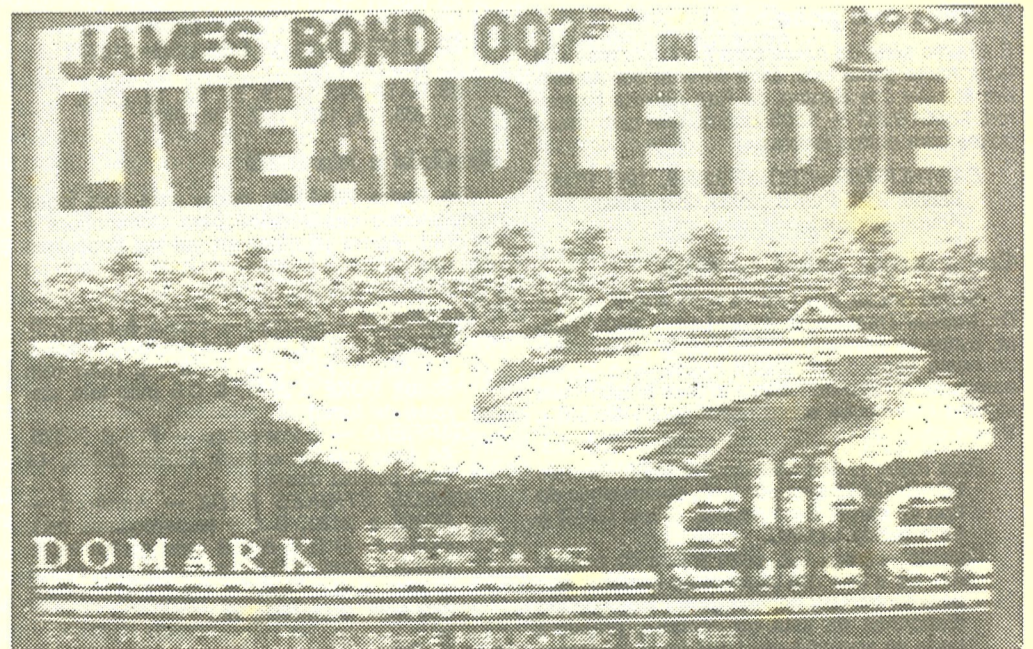
Mas isso é outra história que para aqui não é chamada. Importante, isso sim, é que Bond dê cabo dos planos de Kanaga. E para o fazer, dado que o malandro doutor se esconde numa ilha,

Bond embarca numa viagem aquática, melhor uma corrida por canais cheios de obstáculos.

Dificultando as coisas há o facto de Kanaga se dar muito bem com os praticantes de *voodoo* da região das Caraíbas, pelo que consegue rodear-se de escravos *zombies* que fazem tudo o que ele quer. E ele só quer dar cabo de Bond.

Para que Bond não avance às escuras no terreno, o jogo tem uma opção de treino incluída no «menu» inicial. Na prática é igual a qualquer das missões a cumprir. De facto é tudo muito igual neste novo jogo do agente secreto, quer ele esteja nos canais do Ártico ou do Nilo quer entre os arranha-céus de Nova Orleães. Em qualquer das missões há que procurar barris que fornecem combustível para o barco (cuidado, alguns são armadilhas deixadas por Kanaga) evitando os troncos, as minas flutuantes e outras inconveniências.

Como os espões de sua majestade trabalham em colaboração com a CIA (pelo menos neste jogo), há diverso equipamento necessário a Bond que desce dos céus sempre que helicópteros e



aviões sobrevoam a região. Mísseis e combustível, bens sempre necessários a um espão em acção.

Basicamente *Live and Let Die* é um *Out Run* ou um *Roadblasters* passado na crista das ondas. É divertido, tem alguns momentos cheios de graça e é fácil de controlar. O que não significa que seja fácil de ganhar.

Ultrapassado o aborrecimento da lentidão do «menu» do jogo (pelo menos na versão chegada

ao Poço), são alguns momentos de frenética acção que esperam o jogador. Mas mesmo com o carimbo de 007 não se sabe se *Live and Let Die* não será mesmo um jogo para deixar de lado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESPAÇO reduzido esta semana mas cheio de *super-dicas* de entre o que de melhor havia aqui no Poço. *Dicas* e opiniões dos leitores. Tudo para ler. Por favor. A começar, esta semana, a carta de *Hugo Neutel*, da Rua Quinta de Santo António, 33-2.º dt.º — 2795 Linda-a-Velha. E os com memória longa (e o Hugo) lembrarão outra carta recente do Hugo onde ele se queixava do desaparecimento das suas *dicas* para *Turbo-Girl*. Pois ei-las aqui publicadas agora (e não antes, como se julgara aqui no Poço), para facilitar ainda mais a progressão neste jogo espanhol de que o mapa foi publicado há pouco tempo.

Sugere o Hugo na sua carta que nas críticas dos jogos sejam indicadas as teclas. Ele acha muito

importante essa informação, referindo que se o jogo tiver as teclas «todas tortas» pensará duas vezes antes de o comprar. Razão terá ele até certo ponto mas veja-se, por exemplo, o jogo *Last Ninja 2* as teclas não dão jeito mas o jogo não se pode perder.

De qualquer modo «videojogos» tem-se preocupado em indicar-vos as teclas (nem sempre, mas muitas vezes) quando elas são muitas ou diferem muito das habituais. E assim vai continuar... com a promessa de que se tentará, quando mesmo necessário, dar-vos todas as indicações úteis.

Os mapas são outra preocupação do Hugo. Por isso, antes de passarmos às *dicas* que ele envia, vejam o que ele escreveu em jeito de crítica:

Eu acho que um mapa, para ser limpo e eficiente, basta ter as seguintes condições:

- I — Nome do jogo e do nível em questão.
- II — A respectiva legenda simbolizando todos os instrumentos que possam ser utilizados no jogo.
- (II-b) — A legenda tem que ser escrita com uma letra legível, senão, o utilizador olha para lá e «fica na mesma», como a minha avó costumava dizer.

Agora, comparar um mapa assim com um mapa em que estão as fotografias dos autores ou com um mapa em que metade do papel onde foi concebido é só desenhos desnecessários,

O canto dos outros

ABERTURA do «Canto» com o fim de *Army Moves*. Onde tudo se explica. Trabalho do leitor *Benjamim Gonçalves Ferreira*. Mas há mais coisas para esta semana.

Commodore 64

É só uma indicação mas vai agradar a alguns. *Carlos Manuel Silva*, da Avenida Assis Chateaubriand, lt. 37-2.º eq. — 2780 Oeiras, tem jogos do *Commie 64* e quer trocar com outros leitores. Alguém interessado? Escrevam-lhe.

Commodore Amiga

Desde Castelo Branco escreveu *Luís Miguel Antunes Costa*, que tem um Commodore Amiga e quer trocar «urgentemente» ideias com outros leitores. Sobre jogos e coisas assim. Escrevam-lhe para a Rua Diogo da Fonseca, 20-r/c — 6000 Castelo Branco.

Mas o Luís não escreveu só para pedir correspondentes. Não. De facto ele acha que já é tempo de o Amiga (e os outros) terem espaço regular, pelo que decidiu contribuir com *dicas* para alguns jogos do Amiga.

Para quem não saiba (ou tenha esquecido) o Luís é um dos responsáveis pelo fanzine «Smash» (que se aguarda ansiosamente aqui no Poço para «copiar» umas coisas) e está interessado em contactar outros grupos que publiquem fanzines. Mas vamos às *dicas*...

- BARBARIAN (Psygnosis)** — Carreguem em *HELP* e aparecerá um «menu». Carregando em F 2 ficarão com vidas infinitas.
- STAR GLIDER II** — A *password* é *STILE*.
- GREAT GIANA SISTERS** — Carregar no botão esquerdo do *mouse* até a luz de *POWER* se apagar. Ficarão com vidas infinitas. O jogo tem 32 níveis.
- AMEGAS** — Quando se morre, escrevam o nome e carreguem no botão direito do *mouse*. Começarão o jogo no «écran» onde morreram.
- DEFENDER OF THE CROWN** — Enquanto o jogo entra, vão carregando em K. Ficarão com 1024 *nights*, com os quais será fácil o acabar o jogo.
- AAARGH!** — Escolham o ogre. É mais eficiente do que o *LIZARD*. Nas fases de combate ponham o *joystick* em *AUTO-FIRE*. Não em outras fases, não gastem muito fogo.
- SIDE WINDER** — Não apanhem o N, pois faz o *scroll* andar para trás. Vidas extra aos 150 000, 250 000, 350 000 (e etc.) pontos.

Phillips com poke

É só uma série de *pokes* para *Earthlight* mas vão fazer muita gente feliz. *Dica* enviada por *Alexandre Manuel dos Santos*, da Rua Almada Negreiros, lt. 461-7.º C — 1800 Lisboa, que quer trocar *pokes* com outros leitores.

EARTHLIGHT — *POKE* 32885, 195; *POKE* 32888, 200; *POKE* 32891, 201 (vidas, *fuel*, *Ammo* infinitos).

Como meter pokes no MSX

Sérgio Sousa, que tem 14 anos e vive na Rua Dr. Manuel Trindade, lt. 15-2.º Dt.º — 8800 Távira, escreveu para responder à pergunta formulada neste espaço por *Isabel Nicole*. E o Sérgio aproveitou o facto de ter escrito para prestar mais alguma informação sobre outros jogos do MSX. Vejam só...

- Para meter *pokes* na máquina MSX, tecla-se *LOAD "CAS:"* sem pôr ", R", dependendo do tipo de carga! Se é normal, utilizar *LOAD* e se é rápida *CLOAD*.
- Quando apareça *OK*, pede a lista do programa. Se a lista não aparece no «écran», não podes introduzir nenhum *poke*! Mas quando disponhas da lista no «écran», procuras onde se encontra um *USR* (n) e colocas o *poke* justamente antes desta instrução (*POKE*... : *USR* (n)...).
- Por último executas o programa com *RUN* e primes *PLAY* no gravador!
- Porém, se o programa carrega com a instrução *BLOAD "CAS:", R*, a forma de introduzir os *pokes* é a seguinte:
 - Escreve *BLOAD "CAS:"* e põe a fita no *PLAY*
 - Quando o programa termine de carregar

aparecerá a mensagem *OK!* Agora já podes introduzir os *pokes*, simplesmente escrevendo-os no «écran» e premindo *RETURN*!

- Por último, escreve as seguintes instruções: *X = PEEK (64703) + 256 * PEEK (64704); DEFUSR = X: U = USR (0)*
- Ai o jogo começará com as vantagens introduzidas!

KNIGHTMARE — Não tenho o jogo *Knightmare* mas penso que para matar o demônio-guardião deves atingir-lhe quantas vezes possível até que se destrua, enquanto te esquivas dos gládios! Põe-te no meio, o mais em baixo que possas e não te atirarás!

Se, no *Arkanoid*, destróis os últimos quadrados com o canhão laser, no primeiro nível, no segundo atiras a bola para o quadrado do lado direito (o da porta) e é possível que caia ou uma cápsula com o canhão ou a que permite a passagem ao próximo nível! Se a bola vai demasiado rápida e quase não a vês, carrega sucessivamente na tecla *STOP* e a bola irá pausada! No *TRAILBLAZER* podes jogar na fase de treino e escolher os níveis, já que não tem marcador de tempo!

Estes programas dão-te vidas infinitas.

SILENT SHADOW

```
20 FOR I = 56000 TO 56012
30 READ A: POKE I, A: NEXT
40 RUN "CAS:"
50 DATA 201, 201, 3, 44, 148, 0,
134, 128, 0, 135, 128, 0
```

BATMAN

```
90 BLOAD "CAS:"
170 DEF USR = 39850!
180 A = USR (0)
200 BLOAD "CAS:", R
210 BLOAD "CAS:"
220 POKE & HA 998, 0: POKE & HA
999, 0
230 POKE & HC 1 C 5, 0: POKE &
HC 1 C 6, 0
240 DEF USR = & HE 00 C: A = USR (0)
```

CAMELOT WARRIOR

```
30 CLS: PRINT "Põe a fita": BLOAD
"CAS:"
40 POKE 51815!, 195: POKE 51816!, 0:
POKE 51817!, 159
50 FOR T = 0 TO 12: READ A: POKE
40704!+T, A: NEXT
60 INPUT "Quantas vidas (1-225)": V:
IF V > 255 OR V < 1 THEN V = 9
70 POKE 40706!, V: DEF USR = 51674!:
A = USR (0)
80 DATA 245, 62, 9, 50, 92, 181, 241,
205, 14, 170, 195, 106, 202
```

Garfield e Mask III

De *Pedro Venâncio*, *pokes* para dois jogos mencionados nas versões para Commodore e Amstrad. Agora já ninguém vai ter desculpas para não acabar a aventura do gato e o dedo no gatilho de *Venom Strikes Back*.

GARFIELD — Amstrad — *POKE* & 1 EFC, 0: *POKE* & 1 EFD, 0 (não tem fome); *POKE* & 1 E 80, 0; *POKE* & 1 E 81, 0 (não tem sono); *POKE* & 2561, & C 9 (não tem ataques de fome)

GARFIELD — Commodore — *POKE* 25370, 44 (não precisa comer); *POKE* 25389, 44 (não precisa dormir)

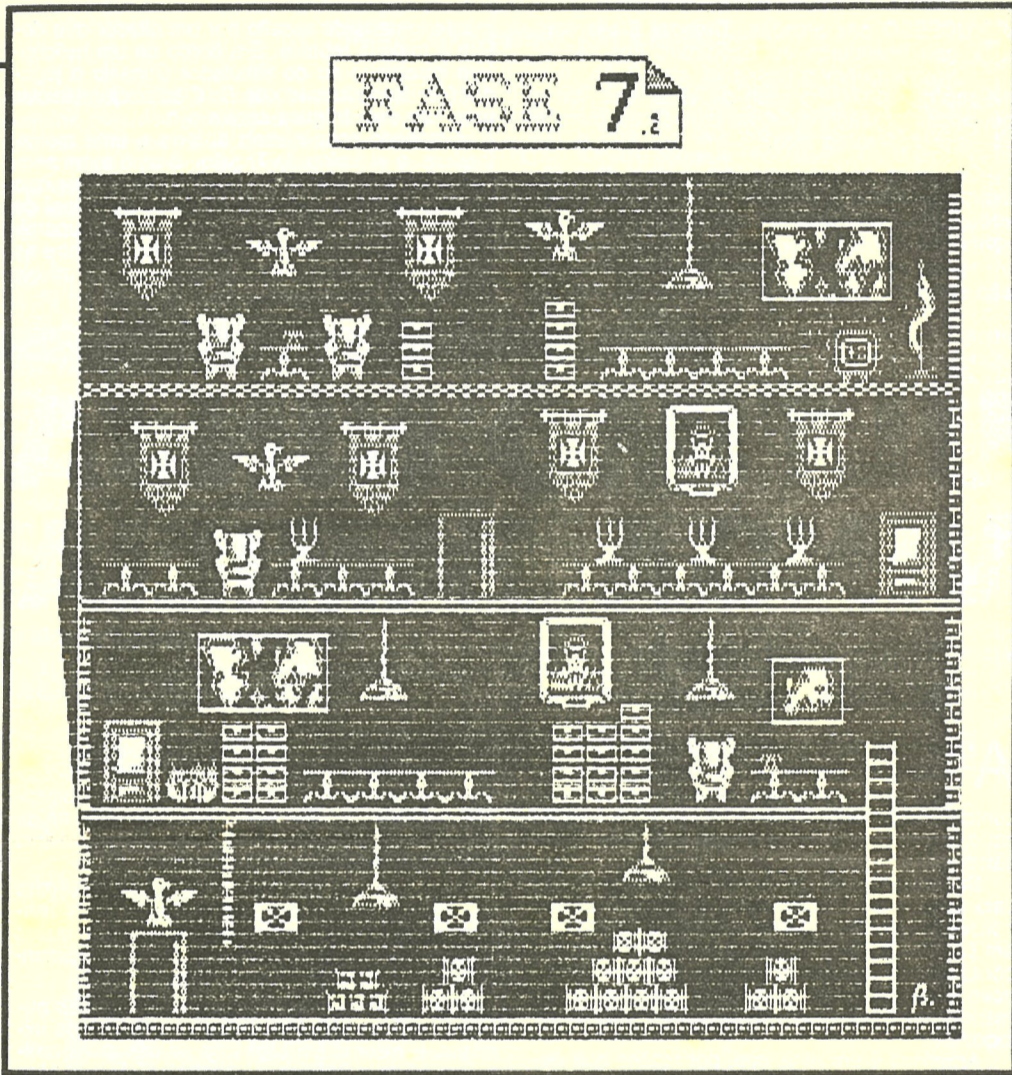
VENOM STRIKES BACK — Amstrad — *POKE* & 3181, & C 9 (superpoderes inf.); *POKE* & 41 D 7, & C 9 (não há inimigos); *POKE* & 3262 & C 9 (imune à água); *POKE* & 3347, & C 9; *POKE* & 4222, & C 9; *POKE* & 3 A 28, 0 (energia inf.)

Atari ST

Nuno Lopes Ferreira, da Avenida 5 de Outubro, 42-2.º dt.º — 1000 Lisboa, tem um Atari ST e quer trocar jogos e informação com outros leitores que tenham idêntico computador.

Do Nuno, que espera, também, ver este espaço crescer, umas séries de *dicas* para diversos jogos. E é com tudo isto que se fecha «o canto...» desta semana.

ENDURO RACER — Escreva *CHEAT* en-



quanto está a jogar e depois carregue: em T para ter mais 10 segundos; em S para passar de nível; em F para andar a 210 km/h.

KARATE KID II — Tecla P e passa de nível.
PLUTOS — Para ganhar vidas não destrua os dois olhos do monstro do fim do 1.º nível e vá ganhando vidas nos «?».

LEADERBOARD — Escolha a opção *driving range* e faça uma tabela com as distâncias máximas e mínimas de cada tacho, verá que o jogo se tornará muito mais fácil.

SOLDRUNNER — Algumas pessoas não sabem qual é o objectivo do jogo. Pois bem, têm que destruir instalações terrestres até que o primeiro dos três quadrados no painel de indicações fique vazio, quando isso acontecer entrem no *hangar* e passam de nível.

DEFENDER OF THE CROWN — Jogue sempre com o território mais a sul (azul-claro). A primeira coisa a fazer é atacar o território vazio a sudeste com todos os soldados, depois compre soldados e vá atacar o território castanho (com castelo). Se conseguir, coloque o seu exército na terra a sudeste do nosso castelo e compre soldados. Em seguida vá buscá-los ao castelo, deixando uns cinco soldados e ataque o território imediatamente a seguir ao castelo dos amarelos, depois conquiste-lhes o castelo e estará cheio de territórios e dinheiro, com o que será fácil acabar com os vermelhos, e acabar o jogo.

AVISO — Nunca compre catapultas, porque elas são-lhe dadas automaticamente ao atacar um castelo. Nunca atire «diseases» (doenças) aos castelos, quando estes têm menos de 16 defensores porque não faz efeito nenhum.

IKARI WARRIORS — Entre no tanque e vá com ele contra a primeira mina do lado esquerdo, enquanto o tanque estiver a explodir, aborte o jogo (F 1). Comece o jogo de novo e todos os tanques serão invencíveis (nunca explodem nem ficam sem gasolina).

Estas *dicas* e truques são da minha autoria, a seguir escrevo mais algumas de revistas ingle-

EXPLICAÇÕES

Na **FASE 1** o meio de transporte é um jipe (armado), cujo objectivo é ir o mais para a frente evitando inimigos, aliás é o objectivo de todas as fases, mas na primeira, no fim, apanha-se um helicóptero, que usaremos na **FASE 2**, **FASE 3** e **FASE 4**.

Na **FASE 5** começamos a (pé), como acontece nas fases seguintes, a **FASE 6** e a **FASE 7**, fase esta que é a última e desta vez o objectivo é encontrar o (cofre), e roubar os (planos); mãos à obra !! ...

sas, que acho que também têm a sua utilidade visto que nem todos têm acesso a estas revistas.

OUT RUN («Computer» + «Video Games»)

— Escreva *STARION* enquanto está a jogar e depois carregue em: T — 10 segundos; B — 60 segundos; S — Passa de nível.

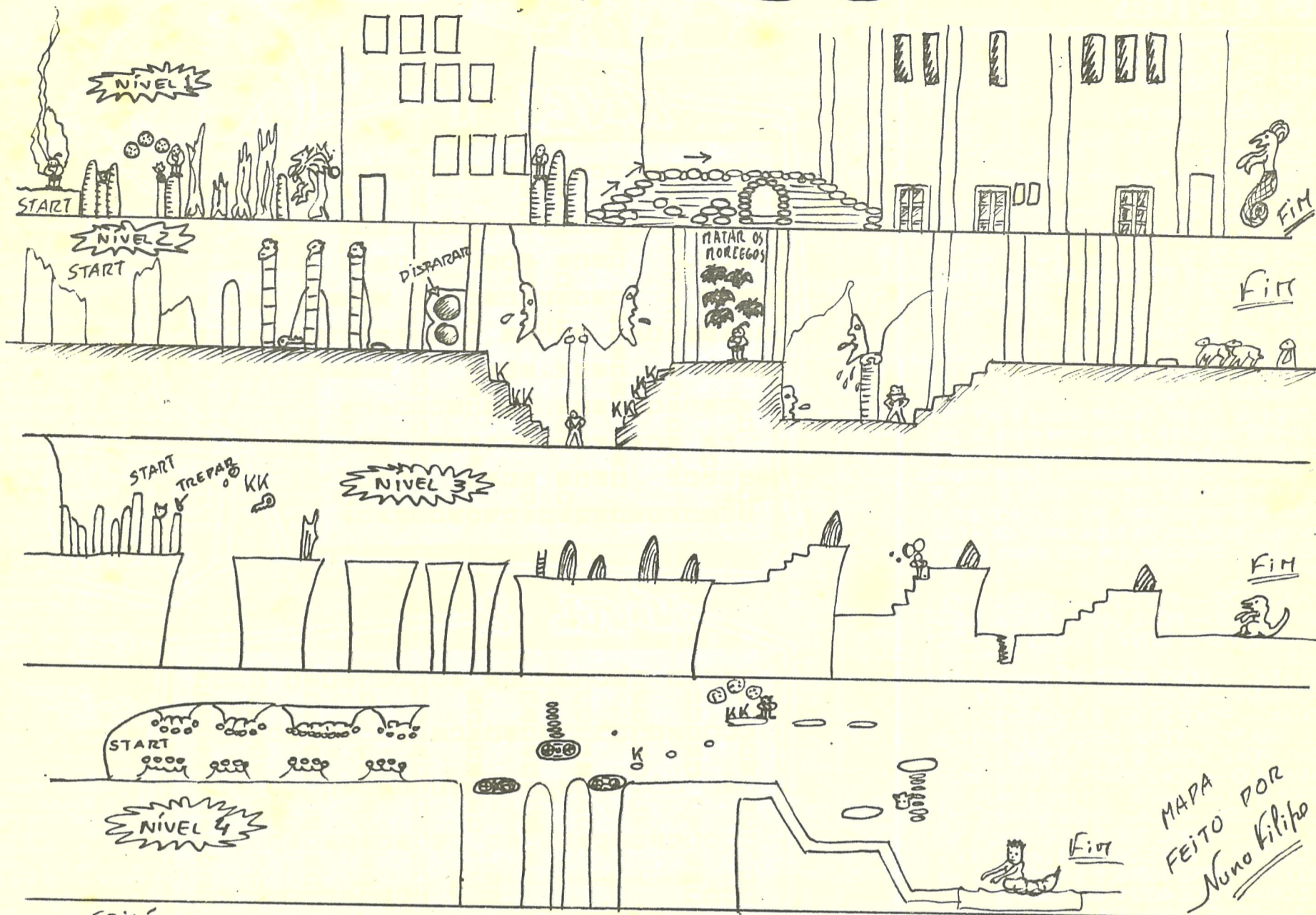
BUBBLE DOBBLE («ST Action») — Quando perder a última vida fique com o dedo no botão de disparar, e terá as vidas todas de novo.

PLATOON («ST Action») — Escreva *HAMBURGER-HILL* (o «-» é o sinal de menos) no «écran» de apresentação, e depois carregue em: F 1 — F 4 — passa a selva; F 5/F 6 — activa e desliga uma protecção (não entre no alcapão com a protecção activada, senão o jogo «crasha»).

LEATHERNECK («ST Action») — Escreva *CUTHERBERT NECK* e carregue em F 3, fica invencível.

(Continua na página seguinte)

KARNOV



LEGENDA

- - DOUBLES FIREPOWER
- ☺ - APANHE 50 PARA GANHAR VIDA
- ☹ - BOMBA
- ☹ - CAPACETE
- ⚡ - CHAVE

francamente!!!, acho que nem tem comparação. Eu não digo que não se façam uns ou outros rabiscos, mas também encher a folha de desenhos, é demais!!!

É que no espaço ocupado por essas «peneiras», se estas não estivessem lá, poderiam estar informações extremamente úteis.

Turbo Girl

Embora seja um jogo de fácil compreensão, resolvi escrever a explicação do screen de jogo, pois há sempre os mais distraídos que não reparam nos pormenores.

Turbo Girl — o screen de jogo

Número de vidas — do lado esquerdo, por baixo da cara da mulher.

Pontuação — no lado oposto do número de vidas.

Energia — riscas do lado esquerdo do título do jogo.

Energia do guarda de fim de nível — no lado oposto à nossa energia.

De cada vez que uma bala nos acerta perdemos um pouco de energia e são precisas seis balas para nos diminuir a energia a zero, fazendo-nos perder 1 vida.

Mas atenção: matem tudo o que conseguirmos, pois de 5000 em 5000 pontos dão-nos uma vida extra.

Saltem apenas quando estritamente necessário, pois quando saltamos corremos o risco de chocar com as naves.

Quando saltarmos, enquanto estamos no ar, é possível controlar a mota para um lado ou para outro, podendo-nos desviar para não cairmos nem no espaço nem nalgum sítio onde a mota não possa andar, porque perdemos uma vida.

Para matar o guarda do fim do 1.º nível, tem que se acertar na chama até a energia dele chegar a zero. Não tentem acertar nas esferas que andam à volta dele e nos tentam baleiar porque não vale a pena: são indestrutíveis.

Cuidado com as balas, com o espaço e com o projectil que de vez em quando a cha-

ma atira, pois se esse nos acerta, em vez de nos tirar um pouco de energia, mata-nos, embora, ao contrário das balas, possa ser destruído por nós.

E pronto, eis-vos, no 2.º nível:

Pisa fuerte...

pero

!!!mira donde!!!

É um nível bastante difícil (eu nem consigo andar 5 cm).

Carregadores e erros

De José Manuel Carriço, que vive na Rua Garcia de Resende, 21-1.º Ft.º, Feijó — 2800 Almada (e que é um regular nestas páginas), uma chamada de atenção para a ausência do mapa de *Short Circuit* da edição de 5 de Agosto de 1988. Apesar de prometido no texto, deve ter caído para as zonas mais profundas das masmorras aqui do Poço e... perdeu-se. Pelo que se o José Manuel o enviar de novo vamos fazer tudo para que seja mesmo publicado.

Aproveita este leitor, também, para fazer algumas correcções de que se indica a mais importante em *Super Soccer* as teclas são T, 6 e H e não, 7, 6 e 4.

Sugestões, dá o José Manuel algumas. Em resposta (e ele sabe do que se trata) aqui fica a indicação de que o «top» em questão é inviável por razões de preparação e também porque é impossível ver as vossas cartas no momento em que chegam. O que significa que qualquer «top» desse género sairia sempre desactualizado. se o que publicamos já não anda muito a par das modas...

Quanto à oferta de jogos, ela limita-se a dicas completas e, cada vez mais, se volta ao esquema inicial de premiar as «Reprises» que tal justifiquem. É que começaram a surgir problemas com as dicas enviadas para o Poço. Algumas eram decalcadas de revistas. É pena mas é verdade... Assim sucede também com os pokes e carregadores. Como é difícil controlar tudo o que os leitores enviam, vamos mesmo ter de ficar pelas «Reprises» com qualidade.

Stormbringer é outro problema do José Manuel Carriço. Pelo que ele procura alguém que tenha uma solução, pelo menos para parte do jogo. E um carregador para 007 — *Living Daylights* também vinha a

calhar. Não o que já publicámos aqui mas um que sirva para a versão do jogo que o José Manuel tem.

E pronto, vamos aos carregadores deste leitor.

HYDROFOOL (invencibilidade)

- 1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
- 2 CLEAR 24799
- 5 PRINT AT 10, 5; "Ligue o gravador"
- 10 LOAD "" CODE
- 20 POKE 64068, 195
- 25 POKE 64069, 248
- 30 POKE 64070, 255
- 40 FOR F = 65528 TO 65535: READ A: POKE F, A: NEXT F
- 50 DATA 62, 201, 50, 3
- 60 DATA 101, 195, 71, 250
- 70 RANDOMIZE USR 63500

TEMPEST

- 10 CLEAR 65367: LOAD "" CODE: POKE 57544, 201: RANDOMIZE USR 57344
- 20 POKE 33537, 183: REM (vidas inf. p/ o 1.º jogador)
- 30 POKE 33610, 183: REM (vidas inf. p/ o 2.º jogador)
- 40 POKE 34909, 0: REM (golpes inf.)
- 50 RANDOMIZE USR 48128

EL MISTERIO DEL NILO (invencibilidade)

- 1 REM MISTERY OF NICE POKE
- 2 REM EL MISTERIO DEL NILO POKE
- 3 REM A - SINGH'88
- 4 REM JMC'88
- 5 BORDER 0: CLEAR 65535
- 10 LET T = 0: LET W = 0
- 15 FOR F = 65200 TO 65226
- 20 READ A: POKE F, A
- 25 LET T = T + W * A: LET W = W + 1
- 30 NEXT F
- 40 IF T < > 47619 THEN PRINT "Erro nas linhas de data": STOP
- 50 PRINT AT 10, 0; "Ligue o gravador"
- 60 RANDOMIZE USR 65200
- 70 DATA 6, 3, 197, 221, 33, 0, 64
- 80 DATA 17, 176, 190, 62, 255, 55
- 90 DATA 205, 86, 5, 193, 16, 239

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS

Pokes e Dicas

(Continuação da pág. anterior)

100 DATA 62, 17, 50, 175, 216
110 DATA 195, 183, 249

- GUN RUNNER (vidas inf.)
- 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
- 20 CLEAR 25317
- 25 PRINT AT 10, 5; " Ligue o gravador"
- 30 LOAD "" CODE
- 35 POKE 64531, 68
- 40 RANDOMIZE USR 64512
- 45 POKE 65120, 12
- 50 FOR F = 23308 TO 23323: READ A: POKE F, A: NEXT F
- 60 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132
- 70 DATA 190, 50, 169, 192, 50
- 80 DATA 69, 205, 195, 198, 187
- 90 RANDOMIZE USR 65082

Karnov e Mad Mix Games

Um mapa de Karnov (quatro níveis) e um Professional Sky Simulator são o interesse maior do pacote que o Nuno Filipe Simões fez chegar ao Poço e com que fechamos por esta semana. Muitos mapas e alguma informação que vos vai facilitar a vida. E para os que já desesperavam, alguns pokes que o Nuno enviou. Retirados do suplemento da «Your Sinclair Sinclair». Espera-se que não sejam para a Multiface One.

- ANFRACUOS — POKE 23286, 0 (vidas inf.)
- ARMY MOVES — POKE 54597, 0 (vidas inf. — 1.ª parte); POKE 53772, 0 (vidas inf. — 2.ª parte)
- ATIC ATAC — POKE 39092, 92 (energia inf.)
- BARBARIAN — POKE 80986, 0 (vidas inf.)
- BATMAN — POKE 36798, 0 (vidas inf.)
- BALL CRAZY — POKE 28086, n (n = n.º de vidas); POKE 32995, 0 (imortalidade)
- COMMANDO — POKE 65442, 84 (vidas inf.)
- COBRA — POKE 36515, 183 (vidas inf.)
- CHUCKIE EGG — POKE 35453, 0 (vidas inf.)
- DAN DARE — POKE 23974, 168 (energia inf.)
- DEFLEKTOR — POKE 34473, 0 (vidas inf.)
- DRILLER — POKE 48246, 0 (energia inf.)
- EXOLON — POKE 40221, 60 (vidas inf.)
- ELITE — POKE 46848, 201 (aliens destruídos)
- FOOTBALL MANAGER — POKE 31683, 0
- GAME OVER — POKE 38705, 201 (vidas inf.)
- GHOSTBUSTERS — POKE 24578, 24 (vidas inf.)
- MOTOS — POKE 42241, 0 (vidas inf.)
- NEBULOS — POKE 65102, 103 (vidas inf.)
- NEMESIS — POKE 51949, 0 (vidas inf.)
- NINJA SCOOTER — POKE 32768, 0 (vidas inf.)
- OUT RUN — POKE 30139, 0 (vidas inf.)
- RASTAN — POKE 23296, 201

Ainda antes de acabar o mapa do Mad Mix Games enviado por Paulo Jorge Neves, referido na última semana, mas afinal não publicado. Desculpas a todos. Até para a semana e... Bom Ano Novo.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

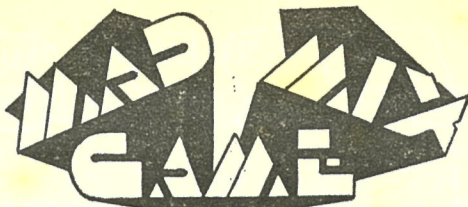
- 1.º — RETURN OF JEDI
- 2.º — HOT SHOT
- 3.º — CRAZY CARS
- 4.º — 007 LIVES AND LET DIE
- 5.º — SUMMER GAMES
- 6.º — EMILIO BUTRAGUEÑO
- 7.º — LAST NINJA II
- 8.º — DALEY THOMPSON'S
- 9.º — GUERRILHA WAR
- 10.º — KNIGHT RIDER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum — (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI — (Centro Comercial São João de Deus).

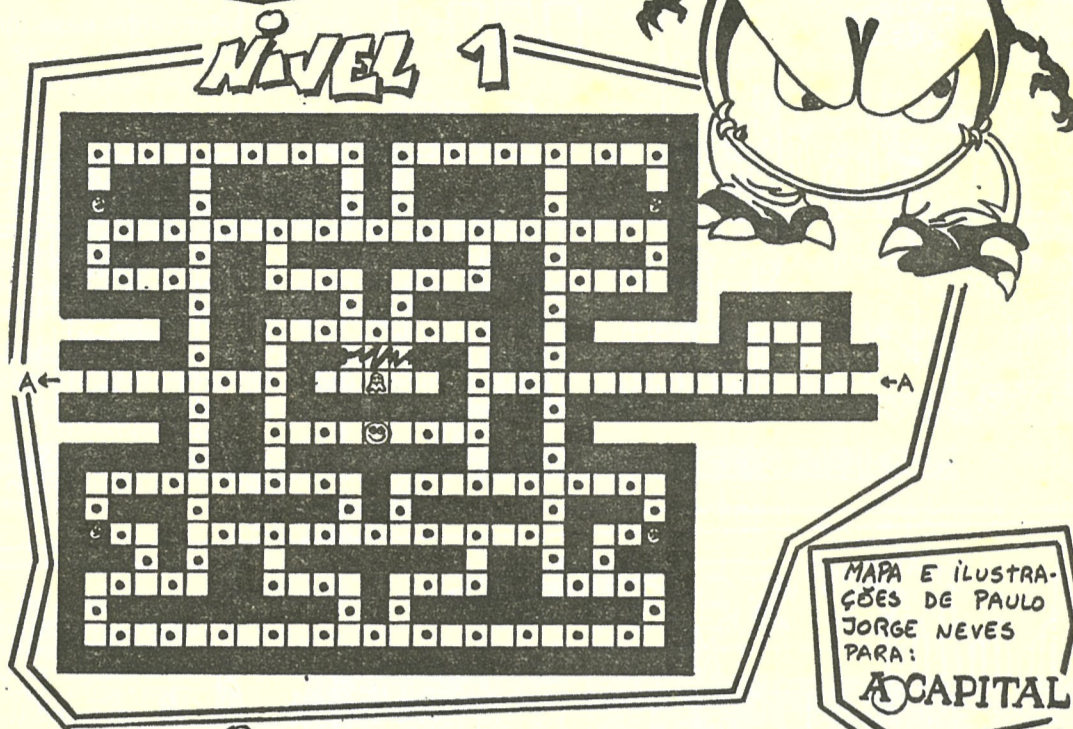
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

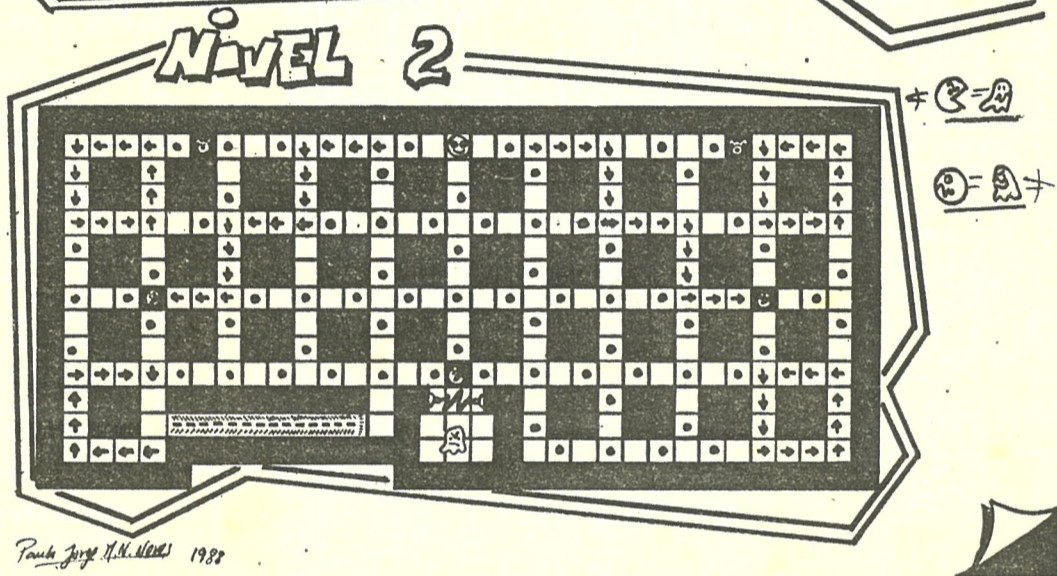
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



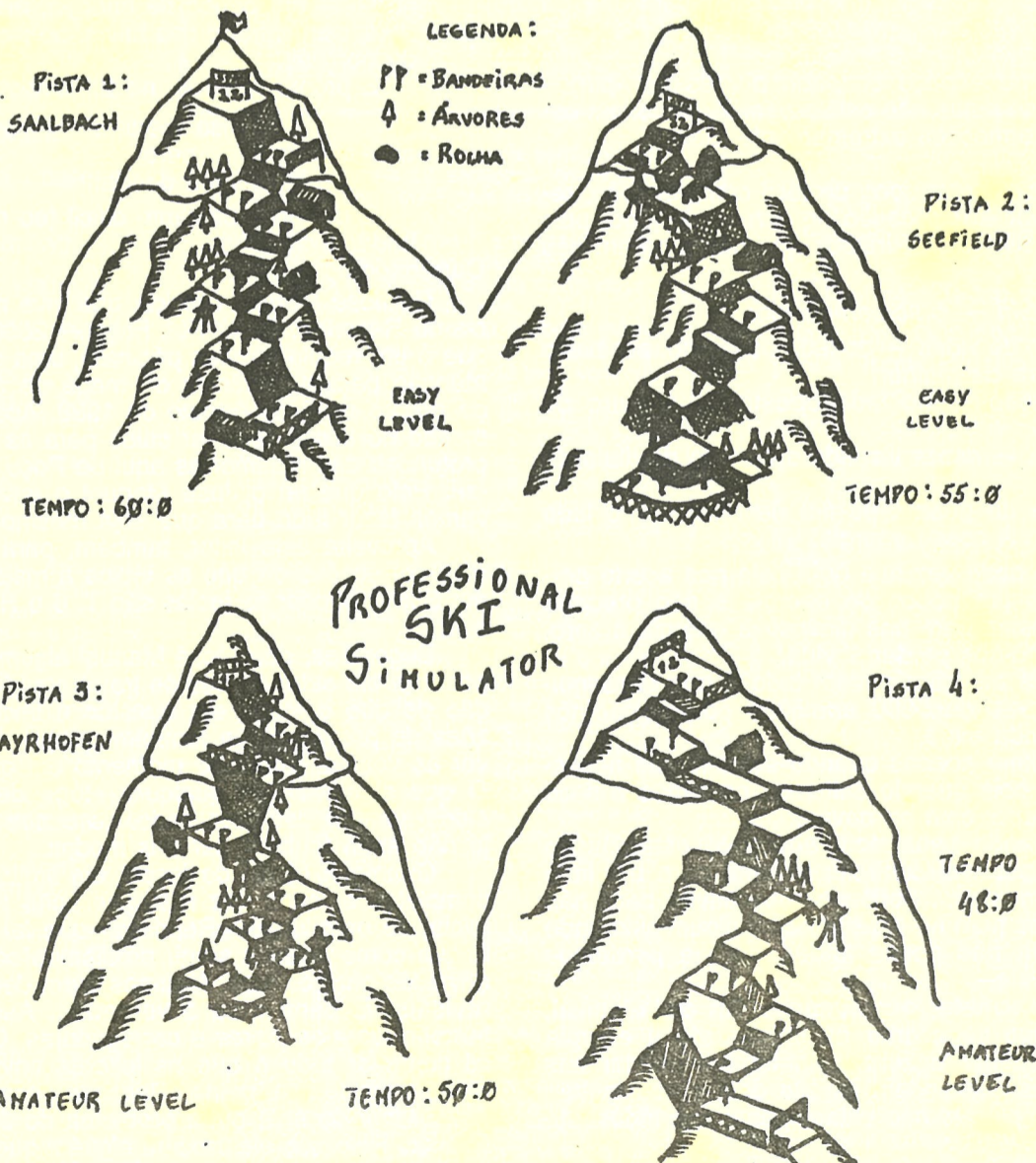
SPECTRUM GAMES
CALÇADA DA MEMÓRIA,
N.º 65-R/C D.º 7
1300 LISBOA



MAPA E ILUSTRAÇÕES DE PAULO JORGE NEVES PARA: A CAPITAL



Paulo Jorge Neves 1988



Espaço de aventura

A aventura continua a ver as suas fileiras engrossarem. E há mesmo um aventureiro que fez chegar ao Poço um jogo feito com o Quill. É uma história de um computador roubado, que, em breve, vamos revelar na nova secção «Os Vossos Programas».

Para esta semana, uma viagem por The Hobbit (um clássico) e Never Ending Story. Mas leiam o que se segue para saberem tudo. É que há mais...

Livro e jogo

O Jorge Manuel Alcobia Aguiar Martins (onde é que eu já vi este nome? — JA) da Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c., — 1900 Lisboa, decidiu passar alguma informação relativa à realização de jogos de aventura em computador. E aproveitou para recordar passados de uma aventura que é já um clássico (foi pioneira) no mundo dos aventureiros.

Como na mesma carta o Jorge enviou uma correcção para as teclas de Contact Sam Cruise (que é um jogo que não sendo de aventura até anda por perto) aqui fica também essa informação.

Para os leitores desta secção queria transmitir-lhes uma notícia que deve ser do seu agrado. Foi lançado pela EDITORIAL PRESENÇA o livro «NOVAS AVENTURAS DO SEU ZX SPECTRUM». Este livro que está já na 2.ª edição é da autoria de Peter Shaw e James Mortleman e faz parte da colecção CULTURA E TEMPOS LIVRES. A novidade é que este livro ensina o modo de se fazerem aventuras de texto complementadas com ou sem gráficos. E parece que resulta! Mas para além disto o livro tem algumas aventuras prontas a correr e algumas dicas sobre aventuras comerciais. Assim podemos encontrar dicas para: Planet of Death, Artic Computing; Ship of Doom, Artic Computing; The Golden Apple, Artic Computing; The Black Crystal, Carnell Software. Tem ainda dicas sobre The Hobbit da Melbourne House as quais passo a transcrever:

«Quando entrar pela primeira vez na clareira dos Trolls, dirija-se para SE e espere até amanhecer. Volte então à clareira e guarde a chave, que permitirá abrir a porta da gruta a Norte e recolher alguns objectos de grande utilidade. Elrond consegue ler o «curioso mapa».

Escondida nas montanhas, encontra-se a chave dourada. Na Beorn's House, atrás da cortina, existe um armário cheio de comida.

Goblins Dungeon

Para sair desta prisão é necessário que você esteja acompanhado de Thorin. Diga-lhe primeiro para «OPEN WINDOW», e depois «CARRY ME», seguindo-se «GO WEST» ou «GO THROUGH WINDOW». Sairá então da masmorra, passando às DARK WINDING PASSAGES. Para descobrir o anel mágico, e normalmente Gollum, partindo do corredor fora da prisão, vá para SE, E, SE, E. Depois «KILL GOLLUM WITH SWORD». Periodicamente o anel cai do seu dedo para dentro da bolsa, e você deixa de estar visível; utilize repetidamente «WEAR RING». Para fugir, partindo do corredor fora da prisão, vá para SE, para cima (UP), oeste (W), para baixo (DOWN), e finalmente Norte seguindo-se OPEN CRACK. Voltará assim à gruta nas MISTY MOUNTAINS.

Se for novamente preso, talvez lhe agrade escavar (DIG) a areia e partir a TRAP DOOR. Thorin gostará bastante de encontrar aí a Chave de Thrain.

Elvenking Dungeon

Espere até alguém rodar a chave da porta vermelha e abra-la. Provavelmente a porta é fechada imediatamente a seguir, de modo que abra-a (OPEN), vá para Oeste e use o anel mágico. Se quer atingir o lago grande vá para Sul e espere que o mordomo atire o barril através do alçapão; em seguida salte (JUMP). Se quiser chegar às aranhas «oiça» (LISTEN) 2 vezes junto à porta mágica, até esta se abrir. Passe por ela e aproxime-se da teia. Não tente partir esta com a espada, senão perderá este valioso instrumento. Quando estiver no interior da teia, não vá para Este. Para passar novamente pela porta mágica, «oiça» tal como anteriormente.

Black River

A Leste do portão da floresta encontrará o Rio Negro (passando pela floresta escura). LOOK ACROSS e descobrirá um barco. THROW ROPE ACROSS até esta acertar no barco, e depois puxe-a. O barco virá ter consigo.

Se Thorin estiver consigo, diga-lhe para «CLIMB INTO BOAT», repetindo depois esta instrução para si mesmo. Quando chegar ao outro lado ambos devem «CLIMB OUT».

The Bard; Long Lake

É este personagem que acabará por matar o Dragão Smaug. Diga-lhe para «FIND DRAGON» (descobrir o dragão) e depois ordene-lhe que o mate (KILL DRAGON) quando você se sentir pronto. Para fugir novamente de volta à pequena sala em forma de túnel, de onde se parte no início do jogo, passe pela queda de água.

The Forest Road

Se não tiver cuidado, «uma coisa» cairá sobre a sua cabeça e matá-lo-á. Deve esperar (WAIT) duas vezes em cada posição a fim de obter as maiores probabilidades de êxito.

E as teclas de Sam Cruise

- Q = CIMA
- A = BAIXO
- O = ESQUERDA
- P = DIREITA
- T = LEVANTAR TELEFONE
- H = PUSAR TELEFONE
- D = DISFARCES
- K = BATER À PORTA/ABRIR A PORTA
- L = ACENDER/APAGAR A LUZ
- R = CAMBALHOTA
- G = APANHAR OBJECTOS
- F = FUSE
- I = INFORMAÇÃO
- B = ABRIR/FECHAR ESTORES
- S = SALTO MORTAL

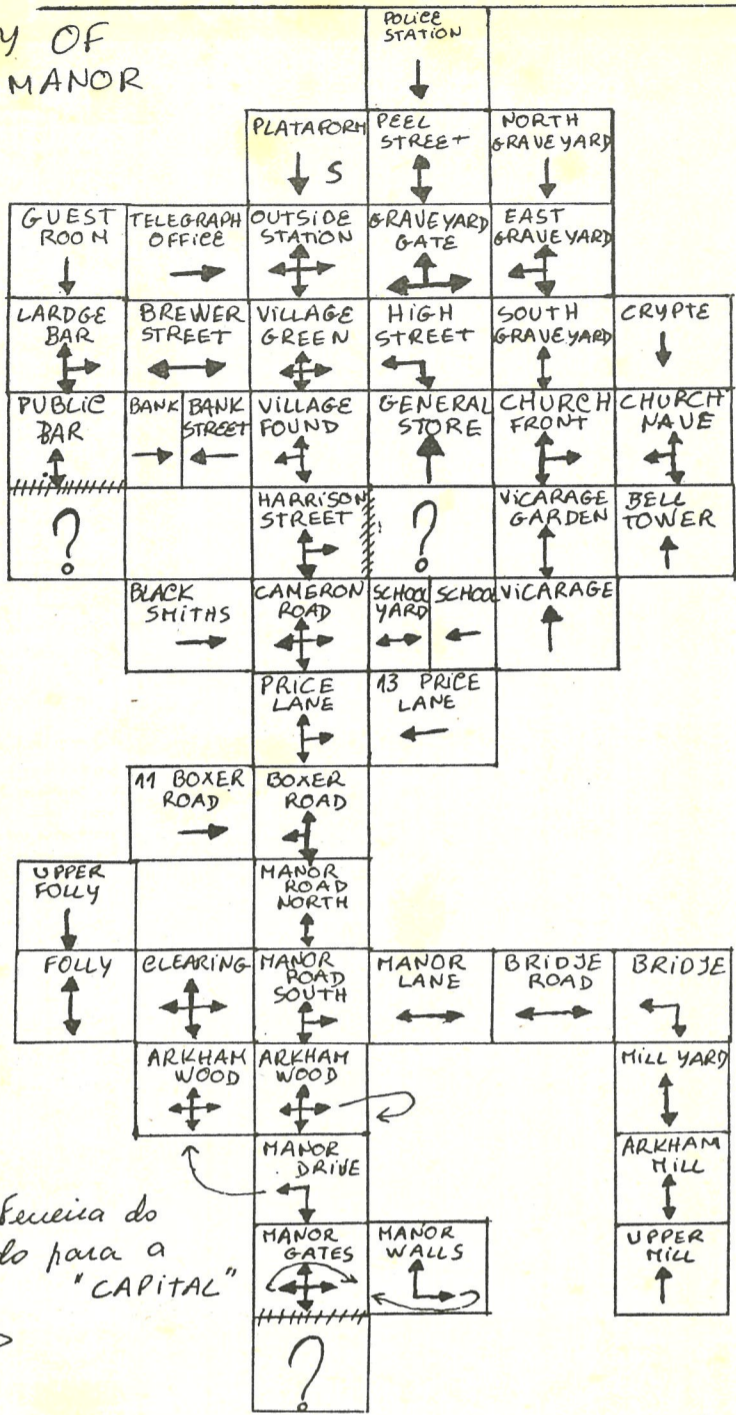
Never Ending acaba...

Pois é. Sob a batuta do José de Brito Gonçalves, da Rua Fernando Pessoa, lote 250-A, r/c.-dt.º, Brandão — 2700 Amadora (ele quer contactar com aventureiros de 48 e 128 K) a já prometida solução completa para Never Ending Story, que vem, de uma vez por todas, mandar este jogo para a prateleira.

1.ª parte:

— NE, E, LOOK, GET AURYN, N, N, N, S, S, S, SW, GET STONE, S, GET HORN, W, N, GET BRANCH, S, E, N, NE, E, E, E, IN HUT, GET FOOD, EAT FOOD, OUT, TAKE ARTAX, W, W, W, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, D, LIGHT BUSHES, DROP ARTAX, D, HIT BOX, GET CRYSTAL, S, S, S, SE, SW, SW, S, BLOW HORN, TAKE FALKOR, W, SE, FLY S, E, S, E, DROP CRYSTAL, S, S, ... esperar até aparecer: «THE SPHINX'S EYES BLINK!» — para esperar escreve-se — WAIT — tantas vezes quanto for necessário... S. — Fim da 1.ª parte.

MYSTERY OF ARKHAM MANOR



LEGENDA:

- ##### Porta fechada
- ? - SCREENS desconhecidos
- S - começo

Orlando Ferreira do carregado para a "CAPITAL" 1988

NOTA: A parte de baixo do mapa está confusa porque os screens deste jogo são difíceis de transferir para o mapa.

2.ª parte:

— E, N, E, GET GLOWGLOBE, W, W, N, GET ROPE, DROP HORN, DROP STONE, E, N, ... agora existem duas maneiras de continuar: ou se desce neste quadro, ou pela igreja.
— NESTE QUADRO: continuar:
E, GET BOOK, READ BOOK, DROP BOOK, W, N, GET PAPER, READ PAPER, DROP PAPER, S, REMOVE PLANKS, D...
— PELA IGREJA: (escrever o mesmo retirando «remove planks d...» e continuar:
E, E, W, NW, W, W, NW...
Após terminar uma destas partes (quer pelo quadro da escada, quer pela igreja) continuar assim:
SE, S, GET KNIFE, W, E, E, GET TIN, W, N, E, N, S, E, OPEN TIN, DROP TIN, N, GET IRON KEY, S, SE, SW, D, CUT WEB, W, SW, S, N, E, UNLOCK CELL, E, DROP IRON KEY, DROP KNIFE, D, D, GET POUCH, GET COIN, W, W, DROP COIN, W, GET GOLDEN KEY, E, E, NE, E, U, NE, NW, W, W, W, E, NW, U, S, S, S, E, GET AURYN, GET FALKOR. — Fim da 2.ª parte.

3.ª parte:

— E, N, UNLOCK DOOR, E, E, U, NW, U, E, E, DROP POUCH, DROP GOLDEN KEY, DROP GLOWGLOBE, DROP ROPE, GET RUBY, GET SAPPHIRE, GET DIAMOND, W, SE, U, E, E, E, U, E, SAY PLEASE OPEN DOOR, E, E. — Fim

Mistério de Alenquer

Ou melhor, é o Mystery of Arkham Manor, um jogo que cabe bem nesta secção (e que eu não tive oportunidade de espreitar a sério — JA) e que ocupou o leitor Orlando Ferreira, da Rua Alferees Machado Ferrão, 19, 1.º-esq., Carregado — 2580 Alenquer, por algum tempo.

O mistério é que a carta deste leitor anda por aqui desde Julho (vejam lá) e só agora veio à superfície (pois, já se pensou em arranjar-me uma secretária, mas, pois é, não dá, o chefe manda, sim senhor, eu compreendo, tudo certo, eu vou tentar fazer melhor, desculpe — JA).

De qualquer modo, como o Orlando Ferreira assinalava, em Julho, que se apressava a escrever por sentir que o espaço dos aventureiros definhava, tal não é a situação, de momento, pelo que ele só tem de ficar feliz com o atraso. E cá se fica à espera que ele envie mais material como este. É o fim por esta semana. Avancem para o mistério. Com mapa e tudo. (Ah: o Orlando quer trocar correspondência com outros leitores.)

Como deverão saber, este jogo gira em volta de um jornalista do «The London Chronicle» que recebe, certo dia, uma carta do coronel Lemin na redacção onde trabalha, carta essa que revela que algo de anormal se passa na aldeia de Arkham. Quando o jornalista chega à esquadra de polícia de Arkham para falar com o coronel Lemin, o polícia da vila (Jones) informa-o que Lemin fora assassinado. A partir daqui terão de achar as pistas e formar o «puzzle». Dentro desse «puzzle» figuram personagens, objectos, e locais:

PERSONAGENS:

- Jones - Polícia da vila.
- Zombie - criatura meia-morta.
- Barman - Empregado de balcão forte e falador.
- Vicar - Father Brown, o vigário local.

- Teacher - Professora idosa.
- Mrs. Lemin - Esposa do coronel Lemin.
- Allen - Senhora desgadelhada que ri loucamente.
- Walker - Homem grande, bruto e desastrado.

OBJECTOS:

- Gold Fob Watch - Relógio de bolso em ouro.
- Letter - Carta enviada pelo coronel Lemin.
- Corn - Cereal (milho).
- Paper - Jornal «The London Chronicle».
- Match - Fósforos de cera Cisne?
- Cross - Crucifixo ornamentado.
- Book - Livro Paroquial escrito em latim.
- Anvil - Bigorna pesada.
- Chalk - Giz amarelo.
- Knife - Faca de cozinha.
- Key - Chave enferrujada.
- Hammer - Martelo grosso.
- Needle - Agulha longa e afiada.
- Bed - Cama feita de madeira.
- Rag - Trapo com as iniciais G.R.L.
- Grave - Campa.

TECLAS:

- 6 e 7 — Escolher função (baixo e cima, respectivamente).
- SPACE e 5 — Esquerda (Oeste).
- SPACE e 6 — Baixo (Sul).
- SPACE e 7 — Cima (Norte).
- SPACE e 8 — Direita (Este).
- SPACE e CAPS SHIFT — Desistir de qualquer função.

Pistas e dicas:

- Se perguntarmos ao Jones: «Where is coronel Lemin», ele responde-nos que o coronel foi assassinado.
- Se examinarmos a sepultura em East Graveyard ela indica que o Coronel viveu de 1857 a 1924.
- Se dissermos ao Barman: «I need a room», ele aceita o nosso dinheiro e deixa-nos entrar na sala de hóspedes (Guest Room).
- Se examinarmos o sinal em Brewer Street ele diz: «Arkham inn».
- Em General Store encontramos o jornal «The London Chronicle» e uns fósforos. Se lermos o jornal ele diz-nos que o n.º de telefone do mesmo é 357.
- Em Harrison Street se usarmos o Knocker da casa de Lemin, aparece-nos a sr.ª Lemin e pergunta em que pode ajudar-nos. A única pergunta que consigo fazer é: «Where is Lemin» e ela suspira que ele foi enterrado nesse dia, e depois a sr.ª Lemin vai-se embora nunca mais voltando.
- À noite, se formos ao Guest Room e usarmos a cama, a noite passa em apenas alguns segundos. Este método tem utilidade porque à noite quase todas as portas estão fechadas.
- Se quisermos entrar para a Cripta basta dizer ao vigário: «Open Crypt» e quando lá formos já está aberta.
- Em Upper Mill se usarmos a roda, ouvimos um barulho estridente vindo de baixo.

NOTA: Quando quisermos tirar fotografias carregamos nessa opção, aparecendo-nos depois um cursor o qual comandamos até ao sítio onde tirar a fotografia desejada.